PlayStation

ロジック麻雀

創龍 ~Souryu~

四人打ち・三人打ち

NIPPON ICHI SOFTWARE PRESENTS

ロジック麻雀

創龍 ～Souryu～

四人打ち・三人打ち

この度は日本一ソフトウェアの"プレイステーション"用ソフト
「ロジック麻雀　創龍　四人打ち・三人打ち」をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。
御使用前に「使用上の注意」「取り扱い方法」など、
解説書をよくお読みいただき、
正しい使用方法でお楽しみくださいますようお願いいたします。
なお、この解説書は大切に保管してください。
再発行はできませんので、
あらかじめ御了承くださいますようお願いいたします。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

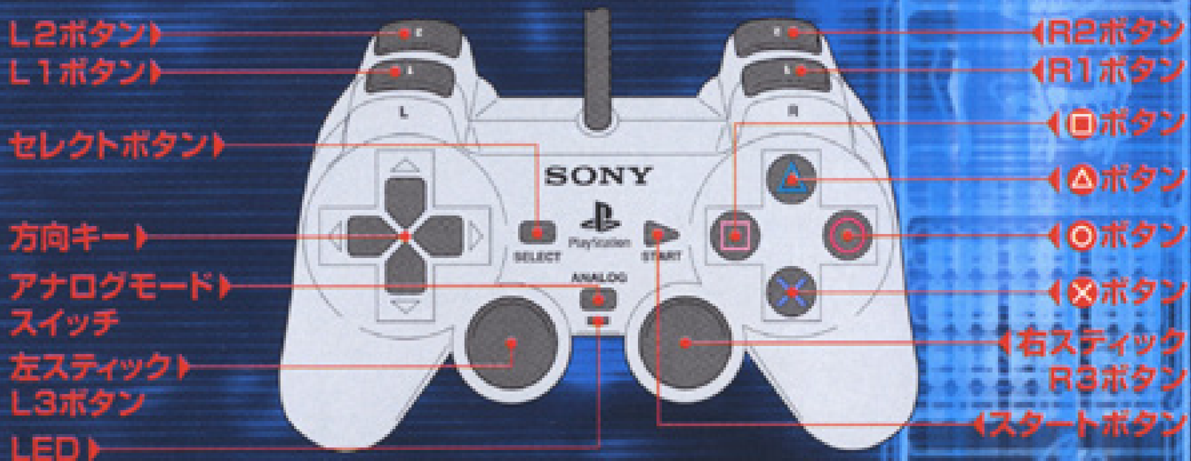
メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック

SLPS 02880

操作方法

【アナログコントローラ】



【コントローラ】



ボタン名称	使用
方向キー	カーソルを移動するのに使用します。
◎ボタン	決定ボタンとして使用します。 また、ストーリーモードのメッセージ送りにも使用します。
⊗ボタン	キャンセルボタンとして使用します。 対局中はウインドウを開くときに使用します。
△ボタン	対局中は相手の点数を見るときに使用します。
□ボタン	対局中は手牌のサイズを変更させるのに使用します。
スタートボタン	ゲームをスタートさせるのに使用します。 対局中のルール確認に使用します。
セレクトボタン	文字入力時のページ切り替えボタンとして使用します。 対局中のルール確認に使用します。
L1ボタン	◎ボタンと同じです。
L2ボタン	⊗ボタンと同じです。
R1ボタンorR2ボタン	ストーリーモードの文字早送りボタンとして使用します。
左スティックorL3ボタン	使用しません。
右スティックorR3ボタン	使用しません。
アナログモードスイッチ	使用しません。

※アナログモードスイッチを押すとLEDが点灯いたしますが、本製品は左スティック or L3ボタン / 右スティック or R3ボタンに対応しておりません。御了承ください。

メモリーカードの使い方

「雀士作成」「ストーリーモード」のデータが保存できます。
また、「フリー対戦」「対局観戦」ではルールやオプションの保存ができます。

御注意：セーブやロードの最中のメモリーカードの抜き差しはおやめください。又、「メモリカード差込口1」のみ対応しています。

ゲームのはじめ方

タイトル画面のとき、スタートボタンか◎ボタンを押してください。
ゲームモードの選択メニュー画面に変わりますので、遊びたいモードを選んで◎ボタンを押してください。



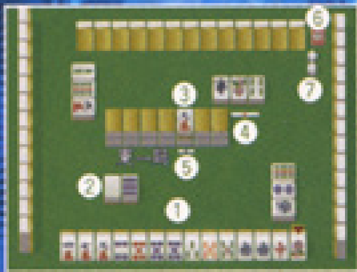
各ゲームモードについて

フリー対戦・・・・・・・・・三人打ち・四人打ちで自由に対局することができます。
対局観戦・・・・・・・・・・・コンピュータ同士の対局を観戦することができます。
ストーリーモード・・・物語にそって麻雀を楽しむことができます。
雀士作成・・・・・・・・・・・数値（パラメータ）を設定してオリジナル雀士をつくることができます。



対局画面の説明

❶ 手牌・・・・・・・・手牌です。
❷ 捨て牌・・・・・・捨て牌です。
❸ ドラ表示牌・・・ドラを表示する牌です。表示されている次の牌がドラになります。ドラ表示牌が の場合は、 がドラになります。
❹ リーチ棒・・・・リーチしたときに積まれる点棒です。
❺ 積み棒・・・・・・親が連荘したときに積まれる点棒です。
❻ 起家マーク・・・起家を表示する目印です。東場か南場かも同時に表示しています。
❼ サイコロ・・・・・親が誰かを表示しています。



フリー対戦

「フリー対戦」では「ストーリーモード」に登場する雀士や「雀士作成」でつくったオリジナル雀士との対局を楽しむことができます。



対局者の選択について

1 対局をはじめる場合

まず、自分のキャラクターを選んでください。
最初に選んだキャラクターがあなたのキャラクターとなります。

2 オリジナル雀士を参加させる場合

「オリジナル」という表示があるアイコンにカーソルを合わせ、◎ボタンを押してください。
オリジナル雀士の顔が表示されます。
ただし、「雀士作成」でオリジナル雀士を作成して保存していない場合は参加させることができません。

3 選んだ雀士をはずす場合

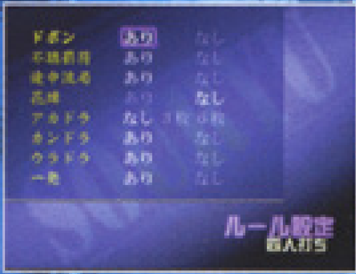
選んだ雀士をはずす場合は⊗ボタンを押してください。

4 対戦相手が決定したら…

対戦相手が決まったら◎ボタンを押してください。
対局が始まります。

ルール設定

ルール設定をすることによって、お好みのスタイルで麻雀を楽しんでいただくことができます。
設定できるルールは以下の通りです。



3人打ち

3人打ち		初期設定
ドボン	あり／なし	あり
ノーテン罰符	あり／なし	あり
花牌	あり／なし	あり
アカドラ	なし／4枚／8枚8枚	なし
カンドラ	あり／なし	あり
ウラドラ	あり／なし	あり
一発	あり／なし	あり
クイタン	あり／なし	あり
平和ツモ	あり／なし	あり
流し満貫	あり／なし	なし
ダブル役満	あり／なし	あり
特殊役	あり／なし	あり
西入	あり／なし	あり
回し方	東南／東々	東南
持ち点	20000～50000	35000
返し点	20000～50000	40000

4人打ち

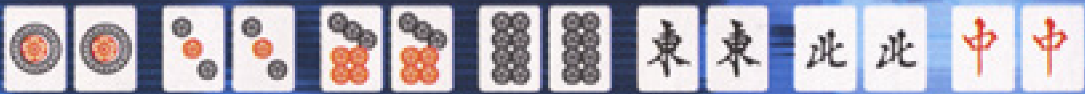
4人打ち		初期設定
ドボン	あり／なし	あり
ノーテン罰符	あり／なし	あり
途中流局	あり／なし	なし
花牌	あり／なし	なし
アカドラ	なし／3枚／6枚3枚	なし
カンドラ	あり／なし	あり
ウラドラ	あり／なし	あり
一発	あり／なし	あり
クイタン	あり／なし	あり
平和ツモ	あり／なし	あり
流し満貫	あり／なし	なし
ダブル役満	あり／なし	あり
特殊役	あり／なし	なし
西入	あり／なし	あり
回し方	東南／東々	東南
持ち点	20000～50000	25000
返し点	20000～50000	30000

特殊役について

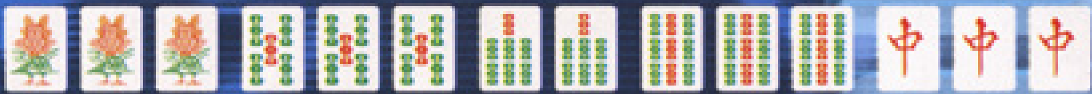
大車輪　（役満）
面前清一色七対子



小車輪　（6翻）
面前混一色七対子



紅孔雀　（役満）
1、5、7、9索、中のみで和了（面前でなくても構いません。）



三風刻　（2翻）
風牌を3組刻子（残りの面子はなんでもよい。面前でなくても構いません。）



※他にも5つの隠された特殊役があります。中でも1つはこのゲームだけの完全なオリジナル役です。

雀士作成

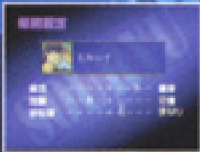


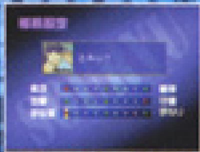
「雀士作成」では、オリジナル雀士をつくることができます。
数値（パラメータ）を入力することでコンピュータの思考パターンを自由に設定することができ、理想の対戦相手をつくることができます。
※パラメータの設定方法については10Pを参照してください。

「新規作成」について









「新規作成」を選ぶとコンピュータの思考パターンを設定して新しいオリジナル雀士をつくることができます。つくり方は以下の手順を参考にしてください。

1 まず「新規作成」を選ぶと、初期設定の顔と名前が表示されますが、作成するオリジナル雀士は、あなたの好きな顔や名前に　変更できます。また、勝ち台詞や負け台詞も設定できます。入力後、「次に進む」というアイコンを選択すると、打ち筋の設定に進みます。

2 打ち筋を設定する方法は「簡易設定」「詳細設定」の2つあります。簡易設定は、「速攻⇔重厚」「攻撃⇔守備」「手役派⇔手なり」のバランスを取ることによってパラメータが自動的に設定できます。

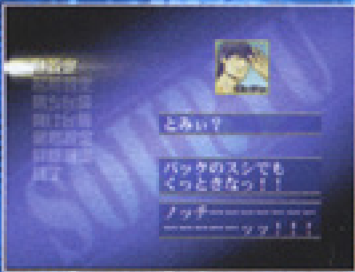
「修正」について

作成済みのオリジナル雀士の設定を修正することができます。オリジナル雀士をつくっていない場合は修正できません。

「コピー」について

作成済みのオリジナル雀士をコピーすることができます。オリジナル雀士をつくっていない場合はコピーできません。

対局観戦



「対局観戦」を選択するとストーリーに登場する雀士同士の対局や、あなたがつくったオリジナル雀士の対局を観戦することができます。
このモードを使って、あなたのオリジナル雀士が思惑通りの打ち筋で動いているか確認できます。

ストーリーモード

「ストーリー紹介」

仲間たちと卓を囲う晩、カツミの元に亡き姉を訪ねて一人の少女が訪ねてきた。預かっていたものを返したい、そう言って普通とは違う骨の牌を手渡し去る。釈然としないまま次の日、カツミは手がかりを求めて友人リョウイチの勤める雀荘へ向かった・・・・・・

「登場人物紹介」



秋里勝巳

主人公。
独立心が強く頼りにされる。勝負ごとは滅法強い。



渡辺洋介

高レートのマンション麻雀の経営者。カツミの戦い振りに惚れ込む。



中田良平

勝巳の親友。雀荘に勤める。麻雀が好きでしかたないが腕はイマイチ。



高橋佐奈

主人公の姉の知り合い。骨の牌をカツミに手渡す。



長野翔子

勝巳の親友。高橋典弘の秘書をする。ギャンブルに溺れる夫ために苦労をする。

パラメータの設定方法

Step1 パラメータ設定の仕方

パラメータは24項目あり、一見難しいように見えますが実は簡単です。

1. パラメータのポイントは各項目の重要度です。重要なパラメータに高いポイントをつけます。
2. 各パラメータのポイントの差は重要度です。

例えばパラメータの項目の中張牌順子に1000ポイントをつけて両面塔子に100ポイントをつけると、「両面塔子より、中張牌順子のほうが10倍重要である」という意味になります。

反対に中張牌順子に100ポイント、両面塔子に1000ポイントをつけると、オリジナル雀士は、せっかくできた順子をくずして両面塔子にしてしまいます。また、マイナスポイントも設定できますが、マイナスを設定した場合は、「どの程度不要なのか」を設定することになります。

細かくチューンナップしていきたいとお考えの方は、これから先の説明をお読み下さい。
オリジナル雀士の思考と手作りの計算方法が説明されています。

解説は以下のようになっています。

Step2 七対子雀士をつくってみよう
最初に、パラメータを設定する数が少なくて特徴があるオリジナル雀士を作ってみましょう。

Setp3 国士無双雀士をつくってみよう
国士無双ばかり狙うオリジナル雀士を作ってみましょう。
パラメータで設定した数値がどう影響するかを見てみます。

Step4 ノーマル雀士をつくってみよう
普通に麻雀をするオリジナル雀士を作ってみます。

資料 1 パラメータの説明
設定する各パラメータを説明します。
解説書をお読みの際、またはパラメータを設定している際に疑問が出てきたらご覧下さい。

資料 2 パラメータの計算方法
細かくチューンナップする場合、パラメータがどう計算され、捨牌がどう決定されるかを解説します。細かくチューンナップされる場合にご覧下さい。

資料3 設定のヒント
最強雀士を設定するためのヒント集です。

Step 2 七対子雀士をつくってみよう

まず七対子ばかりを狙うオリジナル雀士を作ってみましょう。
メニューから「キャラクターメイク」[新規作成]選んでください。
顔と名前を入力したら準備完了です。
パラメーターが全て0ポイントになっていますか？　0ポイントになっていたら始めましょう。

最初に説明したようにパラメータのポイント数値は重要度を意味します。
別のポイント数値でも構いません。

Action 1

対子が重要なので「対子」パラメータが最重要です。
「対子」パラメータを5000ポイントにします。

Action 2

副露すると七対子にならないので、副露減点を8000ポイントに設定します。
もちろん1000ポイントでも構いません。
ただし、場合によっては副露する場合があります。

デバッグメニューから「実戦」を選んで1局プレイしてみて下さい。
どうですか？　多少疑問手が残りますが対子が1つも無くても七対子を狙いにいくでしょう。
ではドラを大切にするように設定してみましょう。

Action 3

ドラ1枚あたりの設定を1000ポイントにします。
もういちどデバッグメニューから「実戦」を選んで設定したオリジナル雀士を参加させてください。
どうですか？　ドラを手放さないようになりましたね。

Step 3 国士無双雀士をつくってみよう

今度は国士無双ばかりを狙うオリジナル雀士を作ってみましょう。
パラメーターが全て0ポイントになっているでしょうか？
0ポイントになっていたら始めましょう。

Action 1

パラメータのうち「国士目」は当然のことながら8000ポイントにします。
ただ一九字牌が8種類以上の時にこのパラメータが効き始めるので（資料1パラメータの説明・国士目を参照）、8種類以上になるよう他のパラメータ設定で一九字牌を大切にするように設定する必要があります。

Action 2

孤立字牌、孤立一九牌のパラメータを1000ポイントに設定します。
これでとりあえず一九字牌を大切にしますね。

Action 3

さてこれからが問題です。順子や塔子は崩して孤立一九牌や孤立字牌にしなくてはなりません。

端牌順子

から孤立一九牌を作るのにはをくずして一度の形あるいはの形にしの孤立一九牌にします。

ですから重要度は「孤立一九牌」「辺張塔子、嵌張塔子」「両面塔子、端牌順子」の順になります。

中張牌順子

はあるいはにして、さらにそれを崩して孤立中張牌にしなくてはなりません。

ですから重要度は「孤立中張牌、孤立二八牌」「嵌張塔子、両面塔子」「中張牌順子」の順になります。
まとめてみましょう。

	端牌順子を崩す場合	中張牌順子を崩す場合
重要度1	「孤立一九牌」	「孤立中張牌、孤立二八牌」
重要度2	「辺張塔子、嵌張塔子」	「嵌張塔子、両面塔子」
重要度3	「両面塔子、端牌順子」	「中張牌順子」

塔子の重要度が「端牌順子」の時と、「中張牌順子」の時と違いますが、まとめてしまうと「孤立一九牌」「孤立中張牌、孤立二八牌」「辺張塔子」「嵌張塔子」「両面塔子」「端牌順子、中張牌順子」の順番のようですね。

「孤立一九牌」と「孤立字牌」に1000ポイントを設定したので、

「孤立中張牌」「孤立二八牌」に800ポイント　「辺張塔子」に600ポイント
「嵌張塔子」に400ポイント　「両面塔子」に200ポイント
「端牌順子」「中張牌順子」に0ポイント

を設定します。

Action 4

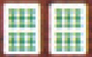
対子のパラメータを設定しましょう。

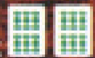
「対子」も塔子の一種だと考えてみましょう。
どの塔子から崩していくかの問題になるので筆者は「両面塔子」や「嵌張塔子」より後に処分、「辺張塔子」より前に処分することにしました。
つまり重要度は「嵌張塔子」より上、「辺張塔子」より下ですね。対子のパラメータを500ポイントにしました。

コラム　～対子をくずす順序～

対子のパラメータは中張牌とか一九字牌とかは、関係のないパラメータです。
これまでのポイントの設定から考えると一九字牌の対子より中張牌の対子を大切にします。
その理由を説明します。

一九字牌の対子より中張牌の対子を大切にする理由

 の2つの対子から１枚を切る場合を考えてみましょう。

を捨て牌に選んだ場合………残った形はとです。

今まで設定したポイントからポイントを計算してみます。

は対子の500ポイント、は孤立一九牌の1000ポイントで合計1500ポイントになります。

を捨て牌に選んだ場合………残った形はとです。

同じようにポイントを計算してみます。

は対子で500ポイントは孤立中張牌で0ポイント、合計500ポイントです。

従って、ポイントの高いを捨て牌に選びます。

「国士目」パラメータが効き始めるのは一九字牌が8種類からです（資料１パラメータの説明「国士目」参照）。ですから「国士目」パラメータが効き始めるまで、一九字牌の対子より中張牌対子を落とします。
「国士無双パラメーターをつくってみよう」のパラメータ設定は一九字牌を8種類以上にするための設定ですので、国士無双プレイヤーをつくるには関係ありません。

Action 5

副露減点を8000ポイントに設定しておきましょう。
0ポイントのままだと、副露できる牌が出てきたときには、意味もなくポンやチーをしてしまいます。

設定したパラメータを見直してみましょう。

国士目	8000	孤立一九牌	1000	孤立中張牌	800
孤立二八牌	800	辺張塔子	600	対子	500
嵌張塔子	400	両面塔子	200	副露減点	8000

フリー対戦にこのオリジナル雀士を入れて観戦してみましょう。
どうですか？
一九字牌が1枚もなくても国士無双を狙いに行きますね。

ここでの逆を行うことで、ノーマル雀士が作成できます。
次の Setp 4 でノーマル雀士を作成してみましょう。

Step 4 ノーマル雀士をつくってみよう

それでは、いよいよ普通に麻雀を打つオリジナル雀士を作ってみましょう。
さて「鍛錬」で設定するパラメータは、大きく5つに分類できます。

1. 完成された面子

刻子　役牌刻子、端牌刻子、中張牌刻子　※端牌刻子は老頭牌刻子の意味です。
順子　端牌順子、中張牌刻子

2. 塔子、対子

両面塔子、嵌張塔子、辺張塔子、対子

3.孤立牌

複合面子、孤立中張牌、孤立一九牌、孤立二八牌、孤立字牌

4. その他のパラメータ

加算パラメータ　ドラ1枚あたり、役牌副露得点
減算パラメータ　雀頭なし減点、フリテン減点、リーチ現物牌減点、副露減点

5. 手役作り

一色目、国士目、対々目、タンヤオ目

1.完成面子、2.塔子、3.孤立牌、4.その他の中の「ドラ１枚あたり」と「雀頭なし減点」が手筋に関係するパラメータです。

では順番に重要度を付けてパラメータのポイントを上下させていきます。

1. 完成面子

もし平和系プレイヤーを作りたいときは優先順位を

優先順位1	「中張牌順子」「端牌順子」	1010ポイント
優先順位2	「役牌刻子」「中張牌刻子」「端牌刻子」	1000ポイント

と設定します。筆者の設定は

優先順位1	役牌刻子	1020ポイント
優先順位2	中張牌順子	1010ポイント
優先順位3	端牌順子	1000ポイント
優先順位4	中張牌刻子	990ポイント
優先順位5	端牌刻子	980ポイント

役牌刻子を一番大切にするように設定して、それ以外は平和、タンヤオ狙いにしました。

2. 塔子、対子

両面塔子、嵌張塔子、辺張塔子、対子ですが、問題は対子の優先順位でしょう。筆者の設定は

優先順位1	両面塔子	120ポイント
優先順位2	嵌張塔子	110ポイント
優先順位3	辺張塔子	100ポイント
優先順位4	対子	90ポイント

に設定しました。平和系を目指しているので、「対子は雀頭。何とかなるでしょう」という考えです（甘いかな？）。

3. 孤立牌

孤立中張牌、孤立一九牌、孤立二八牌、孤立字牌、複合面子のポイントを設定します。筆者は

優先順位1	複合面子	50ポイント
優先順位2	孤立中張牌	12ポイント
優先順位3	孤立一九牌、孤立二八牌	10ポイント
優先順位4	孤立字牌	8ポイント

に設定しました。

4. その他のパラメータ

「ドラ」は「両面塔子」より低く、「嵌張塔子」より大切にしたいので115点ポイントにしました。
役牌副露得点は速攻オリジナル雀士を作りたいので、「役牌刻子」より高く1030ポイント。
雀頭なし減点は、自動設定のままの100ポイント。
フリテンは、絶対にしたくないので8000ポイント。
リーチ現物牌減点と副露減点は「攻守設定」からも設定できるので、攻守設定のアイコンから設定しました。
それぞれ真ん中のバランスです。

ひととおり設定できたので、試しに[デバッグ]メニューの「実戦」に入れてみましょう。
疑問手は多いですが、それなりに麻雀をしていますね。

オリジナル雀士が疑問手を打ったら、「ノーマル雀士をつくってみよう」で設定したように、どの面子よりどの面子を大切にしたいかを考え、重要度を入れ替えてチューンナップしてみましょう。
さらに詳細なチューンナップをしたい場合は次ページからの資料を参照下さい。

資料1　パラメータの説明

「創龍」のオリジナル雀士は手牌を「刻子からみの順子」「刻子」「順子」「両面塔子」「嵌張塔子」「対子」「辺張塔子」「複合面子」「中張牌孤立(ただし3～7)」「一二八九孤立牌」「孤立字牌」の順に手牌を整理し、手牌ポイント+手役ポイント+和了期待ポイント+面前ポイント(2000ポイント)で計算されます(計算方法は資料2パラメータの計算方法を参照)。

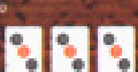
※「両面塔子」「嵌張塔子」「辺張塔子」「対子」は設定したポイントの高い順に順番がかわります。
　説明では都合上「両面塔子」「嵌張塔子」「辺張塔子」「対子」の順に高いポイントが設定されているものとして説明します。

手牌ポイント、手役ポイント、和了期待ポイント、面前ポイントについてそれぞれ順に説明します。

Section 1　手牌ポイント

手牌ポイントには以下のパラメータをいいます。

1. 役牌刻子　ヤクハイコーツ()
三元牌及び風牌の刻子に対するポイントです。

2. 中張牌刻子　チュウチャンパイコーツ()
数字の2～8までの暗刻に対するポイントです。

3. 中張牌順子 チュウチャンパイシュンツ()
数字の2～8までで構成された順子に対するポイントです。

4. 端牌順子 ハシハイシュンツ()
順子の中に一九牌が含まれている順子に対するポイントです。

5. 端牌刻子 ハシハイコーツ()
一九字牌の刻子に対するポイントです。 一般的にはヤオチュウ牌刻子と言いますが、創龍では端牌刻子と呼びます。

6. 両面塔子 リャンメンターツ()
両面塔子に対してのポイントです。

7. 嵌張塔子 カンチャンターツ()
嵌張塔子に対してのポイントです。ただし嵌張塔子の受け牌を手牌の中に持っていた場合、「(両面塔子＋嵌張塔子)÷2」のポイントが与えられます。

例 はとに整理されますがの受け牌を持っているのでの嵌張塔子には(両面塔子＋嵌張塔子)÷2)のポイントが与えられます。

8. 辺張塔子 ペンチャンターツ()
辺張塔子に対するポイントです。

9. 対子 トイツ()
対子に対するポイントです。

10. ドラ1枚あたり
ドラ1枚に対して与えられるポイントです。尚、ここで設定するポイントはドラ孤立牌に対するポイントで、ドラが対子、刻子であったり、また順子や塔子に含まれている場合は、4倍になって計算されます。

11. 複合面子 フクゴウメンツ(など)

複合面子に与えられるポイントです。ロジック麻雀『創龍』では、複合面子を以下のように定義します。手牌13枚を「刻子がらみの順子」「刻子」「順子」「各塔子、対子」の順に整理し、あとに残った字牌以外の孤立牌で、その孤立牌と同じ、隣、1つあけて隣のいずれかの牌が手の中にあるとき。

複合面子は、状況によって設定されたポイントが計算されて与えられます。

A 隣の牌が手の中にあった場合・・・・・・複合面子のポイントが与えられます。

例1 は と に整理され、 が孤立牌になります。しかし隣の を持っているので には複合面子のポイントがに与えられます。

例2 のときの にも同様に複合面子のポイントが与えられます。

B 1つとんで隣の牌が手の中にあった場合・・・・・・複合面子の半分のポイントが与えられます。

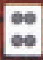
例1 は と に整理され、 が孤立牌となります。しかし1つとんで隣の を持っているので に複合面子の半分のポイントが与えられます。

例2 のときの にも同様に複合面子の半分のポイントが与えられます。

C 一二八九牌の場合・・・・・・孤立中張牌の半分のポイントが与えられます。

例1 は と に整理され、 が孤立牌となります。しかし二八牌なので孤立中張牌で設定されたポイントの半分が与えられます。

例2 は と に整理され が孤立牌となります。しかし一九牌なので孤立中張牌で設定されたポイントの半分が与えられます。

12. 孤立中張牌　コリツチュウチャンパイ( など)

孤立している中張牌(このゲームでは～まで)のポイントです。

13. 孤立一九牌　コリツイチキューハイ(  など)

孤立しているやなどのポイントです。

14. 孤立二八牌　コリツニハチハイ( など)

孤立しているやなどのポイントです。

15. 孤立字牌　コリツジハイ( )

孤立しているやなど字牌のポイントです。

16. フリテン減点

フリテンしている場合、ここで設定したポイントが引かれます(減算されます)。マイナスポイントを設定すると、フリテンテンパイを選択できる場合フリテンテンパイを選択するので注意して下さい。

17. 雀頭なし減点　ジャントウナシゲンテン

対子がない場合、ここで設定したポイントが引かれます(減算されます)。
マイナスポイントを設定すると、単騎待ちになりやすいので注意して下さい。

18. リーチ現物減点　リーチゲンブツゲンテン

リーチが相手よりかかってきた場合、リーチ現物牌を持っていると、ここで設定したポイントが引かれます(減算されます)。マイナスポイントを設定すると、相手からリーチがかかってきた場合に危険牌から捨てることがあるので注意して下さい。また、このパラメータは「攻守設定」アイコンから自動設定することができます。

19. 副露減点　フーロゲンテン

副露するときに、ここで設定したポイントを引いて(減算して)計算されます。
ポイントが大きいほど面前指向が強くなります。またマイナスポイントを設定すると意味もなく副露するので注意して下さい。また「攻守設定」アイコンから自動設定することができます。

20. 役牌副露得点　ヤクハイフーロトクテン

役牌(三元牌及び風牌)を副露するときに、ここで設定したポイントを足して(加算して)計算されます。ポイントが大きいほど、役牌が出たら副露しやすくなります。

Section 2 手役ポイント

21. 一色目　イッショクメ

1種類の牌と字牌を合計して9枚以上になったとき、ここで設定したポイントが影響します。
ここで設定したポイントは、次の2つの要素を計算に入れ算出されます。

A 計数

1種類の牌と字牌を合計して9枚の時・・・・・・・1/16
1種類の牌と字牌を合計して10枚の時・・・・・・1/8
1種類の牌と字牌を合計して11枚の時・・・・・・1/4
1種類の牌と字牌を合計して12枚の時・・・・・・1/2
1種類の牌と字牌を合計して13枚の時・・・・・・1

B 数値

1種類の牌の枚数と孤立していない字牌の枚数の合計の枚数です。

例えば  の場合、 と  で11枚(計数　1/4)です。また「数値」は1種類の牌の枚数と孤立していない字牌の枚数の合計なので  を除く10枚を数値とします。

したがって「一色目」で設定した点数を「200点」としたとき、(200 ポイント)×(1/4 計数)×(10 数値)=500となり、500ポイントを足して(加算して)計算されます。

22. 対々目　トイトイメ

刻子が2つ以上あるとき、ここで設定したポイントが以下のように影響します。
(設定ポイント×刻子の数)+(設定ポイント×対子の数×1/2)

例えば  の場合、
「対々目」で500ポイントが設定されていた場合には、
(500　ポイント)×(2　刻子の数)+(500　ポイント)×(2　対子の数)×1/2=1500となり、1500ポイントを足して(加算して)計算します。

23. 国士目　コクシメ

一九字牌が8種類以上あった場合、ここで設定したポイントが以下のように影響します。
種類に対する加算
(一九字牌の種類−7)×設定した国士目ポイント
枚数に対する加算
(一九字牌の枚数)×設定した国士目ポイント×1/2

例えば  で国士目得点を500点で設定した場合、
9種類あるので種類に対するポイントは「(9−7)×500ポイント=1000ポイント」枚数に対するポイントは「11枚×500ポイント×1/2=2750ポイント」なって、あわせて「3750ポイント」を計算して加算します。

24. タンヤオ目

手牌の中にある一九字牌の枚数によってここで設定したポイントが以下のように加算されます。
一九字牌が0枚の場合　　設定ポイント×2
一九字牌が1枚の場合　　設定ポイント
一九字牌が2枚以上の場合　　0ポイント

Section 3 和了期待ポイント

パラメーターで設定するものではありません。テンパイの形になったとき、もっとも有利な形で和了ったとき(ツモ上がりを前提とします)の点数を計算し、待ち牌の残り枚数を考慮して計算します。
和了期待ポイント=ツモ上がったときに支払う子一人の点数×待ち牌の残り枚数

待ち牌残り枚数

待ち牌総枚数から、自分の手牌と場に見えている枚数を引いた枚数を言います。自分の手牌がで、場にが2枚、が1枚場に出ているとします。本来なら待ちがの三面張なので「12枚＝3面張×各4枚」となりますが、自分の手の中にが3枚、が2枚、場にが合計3枚出ているので12枚－（手牌に）5枚－（場に）3枚＝（待ち牌残り枚数）4枚となります。

和了ったときの点数

親でドラなしのはどれをツモっても「タンヤオ」「ツモ」の1300点オールです。したがって、親でドラなしの時和了ったときの得点（1300）×待ち牌残り枚数（4）＝和了期待ポイント（5200）と計算されます。

Section 4 面前ポイント

面前で手を進めている場合は、必ず2000ポイント加算されます。

資料2　パラメータの計算方法 ～ロジック麻雀「劍龍」の捨牌決定のプロセス～

「キャラクターメイク」で設定した各パラメーターは、捨牌の時、以下のように計算されます。
手牌のポイント＋手役ポイント＋和了期待ポイント＋面前ポイント（資料1を参照）具体的に例をあげて見ていきましょう。計算式中「pt」と書かれたものはポイントです。尚、全て面前なので、面前ポイントは計算しませんでした。

例1



ツモ

この時にオリジナル雀士には次のようなパラメータが設定されているとします。

役牌刻子	1010	中張牌順子	1000	中張牌刻子	980
端牌順子	990	端牌刻子	970	両面塔子	120
嵌張塔子	110	対子	100	辺張塔子	90
ドラ１枚あたり	100	複合面子	12	字牌	8
孤立中張牌	11	孤立一九牌	9	孤立二八牌	10
フリテン減点	4000	雀頭なし減点	100	リーチ現物減点	1000
副露減点	8000	役牌副露	4000	一色目	800
対々目	1000	国士目	1000	タンヤオ目	1000

オリジナル雀士は以下のように手牌を整理し、パラメータを計算し捨て牌を決定します。

を捨て牌に選択した時



2312＝端牌順子(990)＋複合面子(12)＋端牌順子(990)＋嵌張(110)＋対子(100)＋嵌張(110)

または

2316＝複合面子一九牌(6＝11÷2)＋中張牌順子(1000)＋端牌順子(990)＋嵌張(110)＋対子(100)＋嵌張(110)
注意）複合面子一九牌（11÷2＝6）ポイント：四捨五入されます。

の時　

1530＝対子(100)＋両面塔子(120)＋端牌順子(990)＋嵌張(110)＋対子(100)＋嵌張(110)

の時　

1520＝対子(100)＋嵌張(110)＋端牌順子(990)＋嵌張(110)＋対子(100)＋嵌張(110)

の時　

2312＝複合面子(12)＋端牌順子 (990)＋端牌順子(990)＋嵌張(110)＋対子(100)＋嵌張(110)

の時　

1540＝対子(100)＋中張牌順子(1000)＋両面塔子(120)＋嵌張(110)＋対子(100)＋嵌張(110)



1530＝対子(100)＋中張牌順子(1000)＋嵌張(110)＋嵌張(110)＋対子(100)＋嵌張(110)



1510＝対子(100)＋中張牌順子(1000)＋辺張(90)＋嵌張(110)＋対子(100)＋嵌張(110)



2309＝対子(100)＋中張牌順子(1000)＋端牌順子(990)＋孤立一九牌(9)＋対子(100)＋嵌張(110)



2311＝対子(100)＋中張牌順子(1000)＋端牌順子(990)＋孤立中張牌(11)＋対子(100)＋嵌張(110)



2316＝対子(100)＋中張牌順子(1000)＋端牌順子(990)＋嵌張(110)＋嵌張(110)＋複合面子(6＝12÷2)

または



2316＝対子(100)＋中張牌順子(1000)＋端牌順子(990)＋嵌張(110)＋嵌張(110)＋複合面子一九牌(6＝11÷2)



2311＝対子(100)＋中張牌順子(1000)＋端牌順子(990)＋嵌張(110)＋対子(100)＋孤立中張牌(11)



2321＝対子(100)＋中張牌順子(1000)＋端牌順子(990)＋嵌張(110)＋嵌張(110)＋複合面子一九牌(6＝11÷2)

と結果が出て、2321点だったを捨て牌に選び

の形をとります

重要：同じポイントの場合、右側にある牌を捨て牌に選びます。

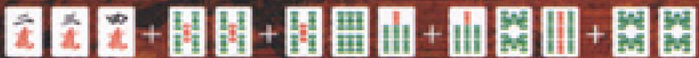
役牌刻子	1010	中張牌順子	1000	中張牌刻子	980
端牌順子	990	端牌刻子	970	両面塔子	120
嵌張塔子	110	対子	100	辺張塔子	90
ドラ1枚あたり	100	複合面子	12	字牌	8
孤立中張牌	11	孤立一九牌	9	孤立二八牌	10
フリテン減点	4000	雀頭なし減点	100	リーチ現物減点	1000
副露減点	8000	役牌副露	4000	一色目	800
対々目	1000	国士目	1000	タンヤオ目	1000

例2



ツモ

例1と同じようにを捨て牌に選んだ場合から考えてみましょう。
括弧内に計算式が入っている場合は、「資料1パラメータの説明」を参照下さい。

の時 

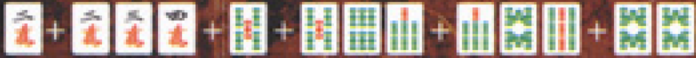
5790＝中張牌順子（1000）＋対子（100）＋中張牌順子（1000）＋端牌順子（990）＋対子（100）＋一色目（1000＝800×計数1/8×数値10）＋タンヤオ目（1000）＋和了期待ポイント（600＝300×2枚：ツモのみ）

の時 

4306＝複合面子二八牌（6＝11÷2）＋嵌張塔子（110）＋対子（100）＋中張牌順子（1000）＋端牌順子（990）＋対子（100）＋一色目（1000＝800×計数1/8×数値10）＋タンヤオ目（1000）

の時 

4316＝複合面子二八牌（6＝11÷2）＋両面塔子（120）＋対子（100）＋中張牌順子（1000）＋端牌順子（990）＋対子（100）＋一色目（1000＝800×計数1/8×数値10）＋タンヤオ目（1000）

の時 

4570＝複合面子二八牌(6＝11÷2)＋中張牌順子(1000)＋複合面子(24＝12×2)＋中張牌順子(1000)＋端牌順子(990)＋対子(100)＋一色目(450＝800×計数1/16×数値9)＋タンヤオ目(1000)

の時 

4452＝複合面子二八牌(6＝11÷2)＋中張牌順子(1000)＋中張牌刻子(980)＋両面塔子(120)＋端牌順子(990)＋複合面子二八牌(6＝11÷2)－雀頭なし減点(100)＋一色目(450＝800×計数1/16×数値9)＋タンヤオ目(1000)

の時 

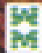
4542＝複合面子二八牌(6＝11÷2)＋中張牌順子(1000)＋対子(100)＋中張牌順子(1000)＋中張牌刻子(980)＋複合面子一九牌(6＝11÷2)＋一色目(450＝800×計数1/16×数値9)＋タンヤオ目(1000)

の時 

7126＝複合面子二八牌(6＝11÷2)＋中張牌順子(1000)＋中張牌刻子(980)＋中張牌順子(1000)＋端牌順子(990)＋一色目(450＝800×計数1/16×数値9)＋タンヤオ目(1000)＋和了期待得点(1800=300×6枚：ツモのみ)－雀頭なし減点(100)

の時 

5462＝複合面子二八牌(6＝11÷2)＋中張牌順子(1000)＋中張牌刻子(980)＋中張牌順子(1000)＋両面塔子(120)＋複合面子二八牌(6＝11÷2)＋一色目(450＝800×計数1/16×数値9)＋タンヤオ目(2000＝1000×2)－雀頭なし減点(100)

ということで、オリジナル雀士は切りのテンパイを選択します。

資料3 設定のヒント

オリジナル雀士を作成するときの「創龍格言集」として算数の公式風にまとめてみました。
最強雀士を作成するときの参考にして下さい。

1 対子＋複合面子＜両面塔子

好みの問題ですがから1枚を捨てなければならないときを捨てたい方は
ポイントを「対子＋複合面子＜両面塔子」にして下さい。

例

対子	100ポイント	複合面子	50ポイント	両面塔子	120ポイント
孤立一九牌	10ポイント	中張牌順子	1000ポイント		

だった場合を考えてみましょう。これは「対子（100pt）＋複合面子（50pt）＜両面塔子（120pt）」が守られていない場合です。

を捨て牌に選んだ場合

1130pt＝孤立一九牌（10pt）＋中張牌（1000pt）＋両面塔子（120pt）

を捨て牌に選んだ場合

1150pt＝対子（100pt）＋中張牌順子（1000pt）＋複合面子（50pt）

となってを捨て牌に選択してしまいます。

2 両面塔子＜対子＋雀頭なし減点

両面塔子より対子のポイントを高くしている場合は特に関係ありません。

の場合を考えてみましょう。

両面塔子 120ポイント、対子　60ポイント、雀頭なし減点　50ポイントだったとします。

話を単純化するためにの部分に絞って考えてみます。

を捨て牌に選んだ場合　70pt＝（両面塔子120pt）－（雀頭なし50pt）

を捨て牌に選んだ場合　60pt＝対子60pt）

となってを捨て牌に選択してしまい、せっかくの一向聴の形なのに二向聴に受けてしまいます。

3 両面塔子×２＜各順子刻子＋各孤立牌

から１枚を捨てなければならない場合、

（＋）と（＋）のどちらを好みとするかという問題です。

4 孤立中張牌×２＜両面塔子

3と同様から１枚を捨てなければならない場合、

（）と（＋）のどちらを好みとするかの問題となります。

以上見てきたようにオリジナル雀士をチューンナップしていくときは、手牌を最小限の枚数にして考えてみましょう。できるだけ簡単な形を想定して考えることが近道です。是非とも最強雀士をつくり上げて下さい。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは［NTSC｜J］あるいは［FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY］の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

株式会社　日本一ソフトウェア
〒509-0147 岐阜県各務原市鵜沼川崎町2-128-1 信廣ビル1F

カスタマーサポート：TEL.0583-71-7239/FAX.0583-71-7212
受付時間：A.M.9:30～P.M.5:30（土日祝日を除く）
URL:http://www.nippon1.co.jp

SLPS 02880